



**! WARNUNG** Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Xbox 360 Kinect®-Sensor sowie in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör.  
[www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

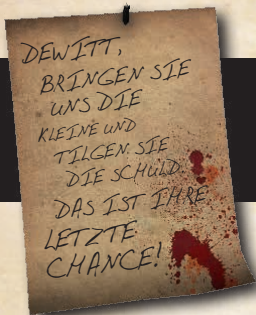
**Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle  
(Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)**

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

# INHALTSVERZEICHNIS

Willkommen in Columbia! .....	2
Spielsteuerung .....	2
Bevor es losgeht .....	3
Schwierigkeitsgrade .....	3
Spielanzeige .....	4
Sky-Lines und der Sky-Hook .....	5
Elizabeth .....	6
Waffen .....	8
Kräfte .....	10
Gegner .....	12
Ausrüstung und Verkaufsautomaten .....	15
Voxophone und Kinetoskope .....	16
Credits .....	17
Beschränkte Gewährleistung .....	24





## WILLKOMMEN IN COLUMBIA!

*"Was ist Columbia anderes als eine zweite Arche für einen zweiten Anlauf?"*

– Z.H. COMSTOCK, Der Große Prophet

Wir schreiben das Jahr 1912. Du spielst als Booker DeWitt, ehemals Detektiv bei der legendären Detektei Pinkerton. Hoch verschuldet musst du einen letzten Job annehmen: Du musst dich in das verschollene Columbia begeben, um eine junge Frau zu finden und nach New York in Sicherheit zu bringen.

## BEVOR ES LOSGEHT

**Spiel starten** – Mit diesem Menüpunkt kannst du ein neues Spiel starten, an einem zuvor gespeicherten Kontrollpunkt fortfahren oder ein Kapitel laden.

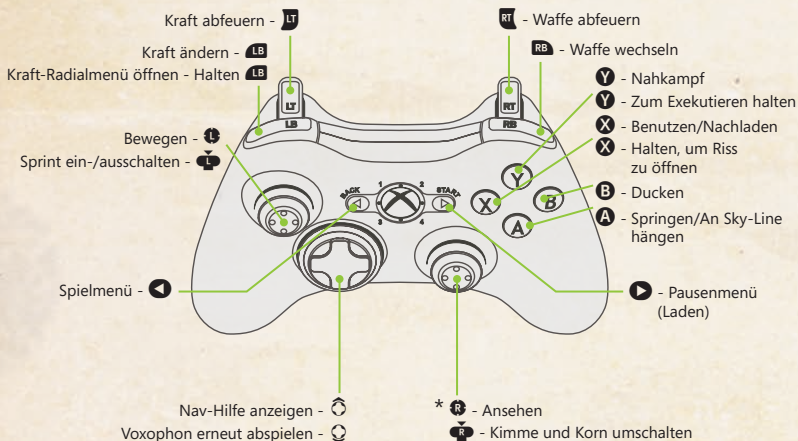
**Optionen** – Hier kannst du dein Spielerlebnis ganz an deinen Spielstil anpassen. Sieh dir die Optionen auf jeden Fall einmal an, denn es gibt zahlreiche Möglichkeiten, das ideale Spielerlebnis zu gestalten.

**Inhalte zum Herunterladen** – Stöbere nach neuen Inhalten zum Herunterladen, um sie zu erwerben, herunterzuladen und zu spielen.

**Credits** – Hier erfährst du, wer hinter *BioShock Infinite* steckt.

## SPIELSTEUERUNG

**HINWEIS:** Andere Steuerungskonfigurationen sind über das Optionsmenü verfügbar.



### STANDARDSTEUERUNG: AUF DER SKY-LINE:

- L1** - Schub
- R1** - Anvisieren
- B** - Umkehren
- A** - Angreifen
- A** - Verlassen

\* Mit dem linken und rechten Stick kann der Spieler das Kraft-Radialmenü bedienen.

**Hinweis:** Andere Steuerungskonfigurationen sind über das Optionsmenü verfügbar.

## SCHWIERIGKEITSGRADE

*BioShock Infinite* bietet vier verschiedene Schwierigkeitsgrade. Obwohl du den Schwierigkeitsgrad jederzeit im Optionsmenü anpassen kannst, solltest du bedenken, dass sich das Ändern mitten im Spiel auf die Erfolge auswirken kann.

**Leicht** – Wenn du im Umgang mit Ego-Shootern noch nicht sehr erfahren bist, dann solltest du zunächst hiermit anfangen.

**Normal** – Wenn du bereits Erfahrungen im Umgang mit Ego-Shootern hast und die Grundlagen kennst, dann ist dies der beste Modus für dich.

**Schwer** – Sofern du schon lange Ego-Shooter spielst und ausreichende Erfahrung besitzt, um eine ordentliche Herausforderung zu schätzen zu wissen, dann ist dieser Modus genau das Richtige für dich.

**1999-Modus** – Nur für die Härtesten der Härten! Im 1999-Modus werden deine Fähigkeiten an ihre absoluten Grenzen getrieben. (Dieser Modus wird freigeschaltet, wenn das Spiel vollständig abgeschlossen oder ein Geheimcode eingegeben wurde.)



## SPIELANZEIGE



- 1. GESUNDHEITS-/SCHILDANZEIGE** – Der rote Balken zeigt deine aktuelle Gesundheit. Der gelbe Balken zeigt deine aktuelle Schildstärke. Hinweis: Dein Schild beginnt sich zu regenerieren, wenn du ein paar Sekunden lang keinen Schaden erlitten hast. Deine Gesundheit kann mit Medizin-Kits, Snacks und Alkohol aufgefrischt werden.
- 2. GEWÄHLTE KRAFT** – Das Symbol im Vordergrund zeigt deine aktuell gewählte Kraft, während das Symbol im Hintergrund die Kraft zeigt, zu der schnell gewechselt werden kann. (Wie du eine deiner verfügbaren Kräfte wählst, findest du im Abschnitt über das Kraft-Radialmenü.)
- 3. SALZANZEIGE** – Der blaue Balken zeigt an, wie viele Salze du besitzt, mit denen du deine Kräfte einsetzen kannst. Jeder Abschnitt des Balkens erlaubt dir, eine Kraft einmal einzusetzen.
- 4. GEWÄHLTE WAFFE** – Das Symbol im Vordergrund zeigt deine aktuell gewählte Waffe, während das Symbol im Hintergrund die Waffe zeigt, zu der schnell gewechselt werden kann.
- 5. MUNITIONSANZEIGE** – Die linke Zahl gibt an, wie viele Schuss du noch abfeuern kannst, bis du deine Waffe nachladen musst. Die rechte Zahl gibt an, wie viele Schuss du noch in Reserve hast.
- 6. FADENKREUZ** – Anhand des Fadenkreuzes kannst du sehen, wohin du mit deiner Waffe oder Kraft zielst.
- 7. SCHADENSANZEIGE** – Dieser Balken zeigt die aktuelle Gesundheit deines Gegners.

### AKTUELLES ZIEL

Du hast vergessen, was als Nächstes zu tun ist? Für eine kurze Erinnerung drücke einfach **C**.

Wenn du dich in Columbia verlaufen hast, kannst du die Navigationshilfe einschalten. Dadurch wird ein Pfad zu deinem aktuellen Ziel eingeblendet.

## SKY-LINES

Die Sky-Lines, eine Art Schwebebahn, dienten ursprünglich dazu, Güter in Columbia zu transportieren, aber die Jugend fand heraus, wie man sie – allerdings recht gefährliches – Verkehrsmittel nutzen kann. Als sich der Kampf zwischen den Lagern in Columbia zuspitzt, werden die Sky-Lines nicht mehr nur zum Transport, sondern auch zu taktischen Zwecken im Kampf eingesetzt.

Du kannst entlang des verschlungenen Systems von Sky-Lines manövrieren, um deine Gegner auszutricksen. Auf einer Sky-Line bist du schwerer zu treffen und du kannst verschiedene Orte besser erreichen.

Während du auf einer Sky-Line unterwegs bist, können deine Gegner dich schwerer anvisieren, aber deine Fähigkeit, Gegner über Kimme und Korn ins Ziel zu nehmen (**RT** halten), wird deutlich verbessert.

## SKY-HOOK



**GREIFEN** – Um dich von Boden aus an eine Sky-Line zu hängen, stelle dich nah genug an sie heran und visiere sie mit dem Fadenkreuz an, damit das **A** erscheint, und drücke dann **A**.

**SCHUB** – Benutze den **L**, um zu beschleunigen bzw. abzubremesen.

**UMKEHREN** – Drücke **B**, um deine Bewegungsrichtung umzukehren.

**SKY-LINE-TRANSFER** – Um von einer Sky-Line zu einer anderen zu wechseln, visiere sie mit der Zielhilfe an, wenn du nah genug bist, damit das **A** erscheint, und drücke dann **A**.


**VERLASSEN AUF DEN BODEN** – Um eine Sky-Line zu verlassen, visiere den Boden mit der Zielhilfe an, wenn du nah genug bist, damit das **A** erscheint, und drücke dann **A**.

STEUERUNG



Booker kann den Sky-Hook nicht nur für die Sky-Lines verwenden, sondern auch für die folgenden Spezialangriffe:

**SKY-HOOK-NAHKAMPF** – Drücke **Y**, während du dich am Boden befindest.

**SKY-HOOK-EXEKUTION** – Während du dich am Boden befindest, halte **Y** gedrückt, wenn die Gesundheit eines Gegners niedrig genug ist (angezeigt durch einen Totenkopf  über dem Kopf).

**SKY-LINE-ANGRIFF** – Drücke **A**, während du an der Sky-Line hängst, um direkt auf den anvisierten Gegner zu springen.

**SKY-LINE-SMASH** – Drücke **A**, während du an der Sky-Line hängst, um den anvisierten Gegner von der Sky-Line zu stoßen..

## ELIZABETH

Elizabeth wurde seit ihrer Kindheit auf Columbias Monument Island gefangen gehalten. Die Menschen in Columbia nennen sie auch „Das Wunderkind“ und „Das Lamm“. Sie ist eines der größten Rätsel der Stadt.

### GEGENSTÄNDE FINDEN

Während ihr zusammen unterwegs seid, hält Elizabeth Ausschau nach Gegenständen, die du auf deiner Mission gebrauchen kannst. Es gibt vier verschiedene Arten von Gegenständen, die sie für dich finden kann: **Geld**, **Salze**, **Munition** und **Medizin-Kits**. Wenn sie etwas gefunden hat, das du gebrauchen kannst, bietet sie dir an, es dir zuzuwerfen. Drücke einfach **X**, um den jeweiligen Gegenstand zu fangen, wenn du dazu aufgefordert wirst.

### SCHLÖSSER KNACKEN



Es gibt in Columbia viele interessante Dinge hinter verschlossenen Türen, die nur darauf warten, von dir entdeckt zu werden. Wenn du genügend Lockpicks besitzt, kannst du Elizabeth darum bitten, sie für dich zu öffnen. Ziele dazu einfach auf das betreffende Schloss und stelle dich dicht genug heran, damit das **X** erscheint, und drücke dann **X**.

## HINWEIS

- Lockpicks findest du überall in Columbia verstreut und in einigen Dollar Bill-Verkaufsautomaten.
- Um die verschiedenen Schlösser zu öffnen, werden unterschiedlich viele Lockpicks benötigt.

## RISSE ÖFFNEN



Risse sind zwischendimensionale Spalten in Raum und Zeit. Elizabeth hat nicht nur die Fähigkeit, solche Risse zu öffnen, sondern sie kann durch sie auch Gegenstände beschaffen, um dir bei deiner Mission zu helfen.

### ES GIBT IM SPIEL DREI HAUPTARTEN VON RISSEN:

**RESSOURCE** – Ressourcen-Risse bringen Objekte zutage, die bei Bedarf zusätzliche Ausrüstung bereitstellen. Dabei kann es sich um alles Mögliche handeln, wie beispielsweise ein Fass voller Präzisionsgewehre, eine Kiste mit Medizin-Kits oder ein Verkaufsautomat.

**STRUKTURELL** – Strukturelle Risse lassen Objekte auftauchen, die das Erscheinungsbild eines Ortes verändern. Es könnte ein Frachthaken sein, mit dem du auf eine höhere Ebene entkommen kannst, oder eine Mauer, die dir im Kampf Deckung bietet.

**OFFENSIV** – Offensive Risse bringen Objekte zutage, die für dich in den Kampf eingreifen. Dabei kann es sich um Dinge handeln wie ein Automatik-Geschütz oder einen Tesla-Transformator, der deinen Gegnern Stromschläge verpasst.

Jeder Riss hat einen bestimmten Vorteil, aber es kann immer nur ein Riss geöffnet sein. Wenn du Elizabeth bitten möchtest, einen Riss entstehen zu lassen, visiere sie einfach mit dem Fadenkreuz an, während du nah genug stehst, damit das **X** erscheint und halte dann **X** gedrückt.



## WAFFEN

Kämpfe in Columbia sind immer eine Herausforderung und es sind verschiedene Strategien erforderlich, um sie zu überleben. Für den Anfang findest du hier ein paar Tipps zu den Waffen:

Du solltest stets wissen, wann du schnell zuschlagen musst und wann du dir eher Zeit lassen solltest, um deine Ziele mithilfe von Kimme und Korn gezielt auszuschalten.

Um Kimme und Korn zu verwenden und eine größere Zielgenauigkeit zu erreichen, drücke . Dadurch wirst du langsamer und kannst besser zielen.

**Du kannst nur zwei Waffen mit dir führen, also solltest du eine gute Wahl treffen. Wähle die besten Waffen für den jeweiligen Kampf.**

Drücke einfach , um zwischen deinen beiden verfügbaren Waffen zu wechseln.

Munition findest du in der Umgebung, in Behältern und bei besiegten Gegnern. Außerdem kannst du sie beim Dollar Bill-Verkaufsautomaten kaufen.

Für jede Waffe sind vier Upgrades verfügbar. Diese Upgrades kannst du beim Minuteman's Armory-Verkaufsautomaten kaufen.

### DAS FOLGENDE WAFFENARSENAL GIBT ES IN COLUMBIA ZU FINDEN:



**BROADSIDER (Pistole)** – Belohnt mit Zielgenauigkeit und unterstützt einen schnellen Finger am Abzug.



**TRIPLE R (Maschinengewehr)** – Feuert unglaublich schnell, bei zunehmender Entfernung lässt die Genauigkeit jedoch nach.



**VOX TRIPLE R (Repetierer)** – Verursacht mehr Schaden als die Gründerversion, ist aber weniger zielgenau und Magazin und Reserve sind kleiner.



**BIRD'S EYE (Präzisionsgewehr)** – Feuert eine einzelne Kugel mit großer Kraft und Genauigkeit.



**CHINA BROOM (Schrotflinte)** – Verursacht pro Schuss einen hohen Schaden, ist aber nur bei kurzen Entfernungen zielgenau.



**VOX CHINA BROOM (Schießeisen)** – Sorgt für einen Brandeffekt, Magazin und Reserve sind jedoch kleiner als bei der Gründerversion.



**BARNSTORMER (Panzerfaust)** – Feuert Raketen ab, die beim Einschlag explodieren.



**HUNTSMAN (Karabiner)** – Bietet mit Kimme und Korn eine außergewöhnliche Zielgenauigkeit.



**VOX HUNTSMAN (Burstgun)** – Im Vergleich zur Gründerversion besitzt diese Waffe ein größeres Magazin, verursacht mehr Schaden, ist aber weniger zielgenau.



**PADDYWHACKER (Revolver)** – Besitzt eine geringe Geschwindigkeit und wenig Munition, dafür aber eine immense Mannstoppwirkung.



**THE PIG (Salvengeschütz)** – Wirft kleine Sprenggeschosse in schneller Folge, verursacht aber nicht so viel Schaden wie die Barnstormer-Panzerfaust.



**THE VOX PIG (Feuerhagel)** – Verursacht mehr Schaden als die Gründerversion, hat aber eine kleinere Reserve.



**PEPPERMILL (Gatling Gun)** – Eine Gatling Gun, die vernichtenden, konzentrierten Beschuss bietet. Es dauert jedoch etwas, sie aufzuziehen, und es fehlen Kimme und Korn.



## KRÄFTE

*„Ein Leben ohne Kräfte ist wie ein Regenbogen ohne Farben!“*

– Fink MFG-Werbung



Kräfte gewähren dir einen Vorteil im Kampf, indem sie dir verschiedene Angriffsfähigkeiten verleihen:

- Kräfte brauchen Salze, die du in der Umgebung, in Behältern und bei besiegteten Gegnern findest. Außerdem kannst du sie beim Dollar Bill-Verkaufsautomaten erwerben.
- Jede Kraft kann auf zwei verschiedene Weisen ausgelöst werden, die beide ihre Vorteile haben.
  - Tippe **LB** an, um sie schnell auszulösen.
  - Halte **LB** gedrückt und lasse dann los, um einen mächtigen Zweitangriff auszuführen.
- Kombiniere Kräfte auf Zielen und mit Umweltgefahren wie Wasserpfützen oder Ölflecken.
  - Die Kraft „Sog“ ist beispielsweise perfekt geeignet, um Gegner in Fallen oder Umweltgefahren zu ziehen.
- Lass dir einen Moment Zeit, um den Kampfschauplatz zu überblicken, ehe du dich ins Kampfgetümmel stürzt. Vielleicht kannst du Kraft-Fallen legen, bevor deine Gegner dich bemerken.
- Du kannst zwar Waffen abfeuern, solange du an einer Sky-Line oder einem Frachthaken hängst, aber du kannst währenddessen keine Kräfte einsetzen.
- Für jede Kraft sind zwei Upgrades verfügbar.
- Upgrades erhöhen nicht nur deine Werte, sondern sie verändern auch die Wirkung der jeweiligen Kraft.
- Upgrades können beim Veni! Vidi! Vigor!-Verkaufsautomaten erworben werden.
- Tippe einfach **LB** an, um zwischen deinen beiden verfügbaren Kräften zu wechseln.
- Um eine gekaufte Kraft auszuwählen, halte **LB** gedrückt, um das Kraft-Radialmenü aufzurufen, und wähle dann per **L** oder **R** die gewünschte Kraft aus.

## FOLGENDE KRÄFTE GIBT ES IN COLUMBIA ZU FINDEN:



### BEHERRSCHUNG

**ANTIPPEN:** Verzerzt die Wahrnehmung von Maschinen (und, nach dem Upgrade, auch die Emotionen der Bürger von Columbia), wodurch sie erbarmungslos jeden angreifen, der dich bedroht.

**HALTEN:** Um eine Annäherungsfalle zu bauen.

HINWEIS

- Wenn „Beherrschung“ nachlässt, bringen besessene Menschen sich selbst um, während besessene Maschinen in einen feindseligen Zustand zurückwechseln.
- Wird „Beherrschung“ auf Verkaufsautomaten abgefeuert, geben diese Geld.
- Du kannst „Beherrschung“ immer nur auf einen einzelnen Menschen bzw. eine einzelne Maschine anwenden.



### TEUFELSKUSS

**ANTIPPEN:** Um ein glühend heißes Sprenggeschoss zu werfen.

**HALTEN:** Um eine Annäherungsfalle zu bauen.



### KILLERKRÄHEN

**ANTIPPEN:** Um Gegner mit einem Schwarm aggressiver Vögel zu lähmen und zu schädigen.

**HALTEN:** Um eine Annäherungsfalle zu bauen.



### BOCKENDER BRONCO

**ANTIPPEN:** Um eine Schockwelle zu erzeugen, die Gegner in die Luft wirbelt.

**HALTEN:** Um eine Annäherungsfalle zu bauen.



### SHOCK JOCKEY

**ANTIPPEN:** Um einen elektrischen Blitz zu entladen, der dem Ziel einen Schock versetzt und es lähmt.

**HALTEN:** Um eine elektrische Annäherungsfalle zu bauen.





## SOG

**ANTIPPEN:** Um einen Wasserstrahl zu erzeugen, der Gegner mit Wucht von dir wegdrängt.

**HALTEN:** Um Gegner mit Wassertentakeln über den Kampfschauplatz hinweg und zu dir hin zu ziehen.



## LADUNG

**ANTIPPEN:** Um mit einem effektiven Nahkampfangriff auf deine Gegner zuzustürmen.

**HALTEN:** Um den Schaden des Nahkampfangriffs zu verstärken. (Je länger du drückst, desto heftiger die Wirkung des Angriffs.)



## ZURÜCK AN ABSENDER

**ANTIPPEN:** Um einen speziellen Verteidigungsschild zu erzeugen.

**HALTEN:** Um einen Schild zu erzeugen, der Schaden absorbiert und dann eine Haftmine abfeuert. (Je mehr Schaden kassiert wird, bevor die Haftmine geworfen wird, desto mehr Schaden verursacht sie bei Gegnern.)

## GEGNER

Deine Gegner in Columbia nutzen eine große Bandbreite an Waffen, Kräften und Spezialangriffen, um Booker zu erwischen.

Gegner können gegen bestimmte Offensivangriffe unempfindlich, gegen andere aber besonders empfindlich sein. Experimentiere mit jeder Waffe und jeder Kraft, um herauszufinden, was du am effektivsten gegen welchen Gegner einsetzt.

Manche Gegner sind an bestimmten Stellen ihres Körpers besonders leicht zu verletzen. Du solltest zum Beispiel versuchen, das Getriebe am Rücken des Motorisierten Patrioten, das Herz im Glaskasten des Handyman oder den Tank am Rücken des Fireman zu erwischen.

### AUF DIESE GEGNER WIRST DU TREFFEN:

#### STANDARDGEGNER

Selbst dein durchschnittlicher Gegner in Columbia kann eine harte Nuss sein.

**DIE GRÜNDER** – Bewaffnete Anhänger von Vater Comstock können alles sein – von Zivilisten und Wachen bis hin zu Polizisten und Elite-Fliegereinheiten mit unterschiedlichsten Waffen (von Schlagstöcken bis hin zu Präzisionsgewehren).



**VOX POPULI** – Columbias Rebellen können leicht an ihrer roten Gesichtsbemalung und Kleidung erkannt werden. Sie sind nicht nur mit dem Standardsortiment der verfügbaren Waffen ausgestattet, sie nutzen auch wilde Varianten von Triple R-Maschinengewehr, China Broom-Schrotflinte und Huntsman-Karabiner.



#### HEAVY HITTER



Wenn einer dieser starken Gegner sich in den Kampf stürzt, musst du damit rechnen, dass der Kampf viel schwieriger wird.

**DIE BESTIE** – Dieser stark gepanzerte

Gegner ist mit dem gefährlichen Salvengeschütz ausgestattet, das als "The Pig"

bekannt ist und aus der Distanz Sprenggeschosse wirft. Die Vox-Variante der Bestie unterscheidet sich optisch und ist mit einem Vox-Pig (alias Feuerhagel) ausgestattet.

**DER HANDYMAN** – Der Handyman war früher mal ein Mensch, sein Körper wurde aber von Krebs zersessen. In Columbia wurde sein krankes Fleisch zerschnitten und gereinigt, Teile von ihm wurden durch mechanische Verbesserungen ersetzt. Der Handyman ist stärker, besser, schneller ... er ist pure columbianische Genialität.

#### DER HANDYMAN BESITZT VIELE FÄHIGKEITEN UND KANN:

- In einem winzigen Augenblick auf unglaubliche Geschwindigkeiten beschleunigen.
- An den Seiten von Gebäuden hochspringen.
- Vom Glück verlassene Bürger (lebendig oder tot) aufnehmen und werfen.
- Kugelblitze werfen, die den Spieler von einem Frachthaken holen können.
- Die Sky-Line unter Strom setzen, damit der Spieler gezwungen ist, sie zu verlassen.
- Den Unvorsichtigen in kleine Fleischstückchen zermalmen.
- Es gibt auch andere Variationen des Handyman, doch diese unterscheiden sich nur im Aussehen.



**MOTORISIERTER PATRIOT** – Der Motorisierte Patriot ist ein starker Automat, der sich nur langsam fortbewegt und die furchterregende Peppermill-Gatling-Gun verwendet. Wenn er nicht als erbarmungsloses Instrument des Todes agiert, unterhält er Passanten mit aufgezeichneten columbianischen Versen. Es existieren mehrere Varianten des Motorisierten Patrioten, die sich aber nur im Aussehen unterscheiden.



**ZELOT DER LADY** – Diese Elitewachen sind geschundene, ehemalige Anhänger der heiligen Lady Comstock und tragen auf ihren Rücken einen Sarg – als Buße dafür, dass sie ihren Tod nicht verhindern konnten. Sie nutzen nicht nur die Kraft "Killerkrähen" für den Angriff, sie können sich selbst ebenfalls in einen Schwarm

Vögel verwandeln, um Verletzungen bei Bewegungen zu vermeiden. Andere Varianten des Zeloten der Lady existieren in Columbia, unterscheiden sich jedoch nur im Aussehen.

**FIREMAN** – Der Fireman ist in einem Stahlanzug gefangen, der ihn als Strafe für seine Schandtaten verbrennt. Er greift den Spieler mit dem Teufelskuss an. Wenn der Fireman fast tot ist, läuft er auf den Spieler zu und explodiert. Es gibt Gründer- und Vox-Varianten des Fireman, sie unterscheiden sich jedoch nur im Aussehen.

**KNECHTE DER STILLE** – Die Knechte der Stille sind seit ihrer Jugend hinter Eisenmasken verborgen und blind. Jedoch reagieren sie extrem sensibel auf Geräusche und kreischen laut um Hilfe, wenn sie gestört werden.

## EINFACHE SICHERHEITSAUTOMATEN

Obwohl diese Sicherheitsautomaten nicht so schlimm sind wie der Motorisierte Patriot, können sie einen harten Kampf trotzdem zu einer noch größeren Herausforderung machen.

**WAFFEN-AUTOMAT** – Dieses stationäre Sicherheitsgeschütz ist mit dem Triple R-Maschinengewehr ausgestattet.

**RAKETEN-AUTOMAT** – Dieses stationäre Sicherheitsgeschütz ist mit der Barnstormer-Panzerfaust ausgestattet



**MOSKITO** – Dieses fliegende Sicherheitsgeschütz wird von Ballon und Propeller in der Luft gehalten und ist mit dem Triple R-Maschinengewehr ausgestattet.

## AUSRÜSTUNG

Ausrüstung ist ein wichtiger Bestandteil der Anpassung und Verbesserung deines Charakters in *BioShock Infinite*. Dabei handelt es sich um spezielle Kleidung, die deine Fähigkeiten weiter verbessert oder dir neue Fähigkeiten verleiht.

Ausrüstung findest du in Geschenkboxen in ganz Columbia, entweder an wichtigen Orten oder als Belohnung nachdem du einen mächtigen Gegner besiegt hast.

Es gibt vier verschiedene Arten von Ausrüstung: **Hüte, Hemden, Hosen und Stiefel**. Du kannst nur ein Ausrüstungsstück jeder Art tragen.

Wenn du ein Ausrüstungsstück findest, kannst du es entweder in dein Inventar aufnehmen, es mit dem entsprechenden bereits getragenen Stück vergleichen oder damit das bisherige Stück ersetzen.

Um verschiedene Ausrüstungsstücke anzusehen und anzulegen, drücke **Y** und öffne das Ausrüstungsmenü.



## VERKAUFSAUTOMATEN

Es gibt drei verschiedene Arten von Verkaufsautomaten, bei denen du die für deine Mission notwendigen Upgrades und Ressourcen kaufen kannst.

**DOLLAR BILL** – Bietet grundlegende Ausrüstung wie Munition, Verbandskästen und Salz-Ampullen.

**VENI! VIDI! VIGOR!** – Bietet Upgrades an, durch die deine Kräfte mächtiger werden.

**MINUTEMAN'S ARMORY** – Bietet Upgrades an, durch die deine Waffen noch durchschlagskräftiger werden.

Um Gegenstände zu kaufen, benötigst du Silver Eagles, die Währung Columbias. Du findest sie bei besiegten Gegnern, in Behältern und in der ganzen Stadt verstreut.



Drücke **X**, um Behälter und besiegte Gegner zu durchsuchen oder Münzen bzw. Geldbörsen an dich zu nehmen.





## VOXOPHONE

An verschiedenen Orten in Columbia findest du persönliche Diktiergeräte, auch Voxophone genannt. Diese gesprochenen Tagebücher geben dir einen Einblick in die Ereignisse aus Columbias Vergangenheit und helfen dir dabei, die vielen Geheimnisse der Stadt zu ergründen.

Voxophone können beim Aufheben oder zu einem späteren Zeitpunkt mithilfe des  oder im -Menü abgespielt werden.



## KINETOSKOPE

Diese Geräte, die Musikautomaten ähneln, bieten Kurzfilme über Aspekte des täglichen columbianischen Lebens, die neuesten Schlagzeilen, große Momente der Stadtgeschichte und vieles mehr. Sieh sie dir an und lerne davon.

## IRRATIONAL GAMES

**Ken Levine** Lead Writer and Creative Director  
**Rod Fergusson** Executive Vice President of Development  
**Leonie Manshanden** Vice President of Studio Relations  
**Adrian Murphy** Project Senior Producer

### ART TEAM

**Scott Sinclair** Art Director  
**Shawn Robertson** Animation Director

### ANIMATION

**Grant Chang** Lead Animator  
**Matt Boehm** Animator  
**Jim Christopher** Animator  
**Jon Mangagil** Animator  
**Pete Paquette** Animator  
**Shamil Rasizade** Animator

### TECH ANIMATION

**Jeremy Carson** Lead Technical Animator  
**Ian Davis** Rigger/Technical Animator  
**Gwen Frey** Senior Technical Animator

### ASSET MODELING

**Calen Brait** Lead Modeler  
**Chad King** Senior Artist  
**Paul Presley** Artist  
**Laura Zimmermann** Artist

### CONCEPT ART

**Jorge Lacera** Lead Concept Artist  
**Mauricio Tejerina** Concept Artist  
**Robb Waters** Concept Artist

### CHARACTER ART

**Gavin Goulden** Lead Character Artist  
**Adam Bolton** Character Artist

### EFFECTS AND NARRATIVE SCRIPTING

**Stephen Alexander** Lead Effects Artist  
**Jeremy Griffith** Effects Artist  
**Kyle Williams** Narrative Scene Artist

### ENVIRONMENT ART

**Jamie McNulty** Lead Environment Artist  
**Steve Allen** Principal Level Builder  
**Charles Bradbury** Level Builder  
**Frank DaPonte** Level Builder  
**Scott Duquette** Senior Environment Artist  
**John Fuhrer** Associate Level Builder  
**Dan Keating** Level Builder  
**Murray Kraft** Level Builder  
**Chad LaClair** Level Builder  
**Brian McNett** Level Builder  
**Mike Snight** Senior Level Builder

### TECH ART

**Spencer Luebbert** Technical Artist

## DESIGN TEAM

### LEVEL DESIGN

**Forrest Dowling** Lead Level Designer  
**Andres Elias Gonzalez Tahhan** Lead Combat Designer  
**Elisabeth Beinke** Level Designer  
**Shawn Elliott** Level Designer  
**Paul Green** Senior Level Designer  
**Patrick Haslow** Level Designer  
**Amanda Jeffrey** Level Designer  
**Steve Lee** Level Designer  
**Albert Meranda** Senior Level Designer  
**Jason Mojica** Level Designer  
**Seth Rosen** Associate Level Designer  
**Francois Roughol** Senior Level Designer  
**James Selen** Level Designer

### SYSTEMS DESIGN

**Adrian Balanon** Lead Systems Designer  
**Adnan Chatrivala** Associate Systems Designer  
**Alexx Kay** Associate Systems Designer  
**Sean Madigan** Senior Systems Designer  
**Steve McNally** Senior Systems Designer  
**Justin Sonnekalb** Systems Designer

### WRITING

**Jordan Thomas** Senior Writer  
**Kristina Drzac** Narrative and Voiceover Coordinator  
**Drew Holmes** Writer  
**Joe Fielder** Writer  
**Andrew Mitchell** Assistant Script Coordinator

### PRODUCTION TEAM

**Elena Siegman** Senior Producer-Marketing  
**Mike Syrnnyk** Producer  
**James Edwards** Associate Producer  
**Ashley Hoey** Assistant Producer  
**Sophie Mackey** Assistant Producer  
**Don Roy** Senior Associate Producer  
**Sarah Rosa** Associate Producer  
**Nicole Sandoval** Associate Producer  
**Mike Soden** Assistant Producer

### PROGRAMMING TEAM

**Christopher Kline** Technical Director

### GAMEPLAY PROGRAMMING

**John Abercrombie** Lead Gameplay Programmer  
**Tim Austin** Gameplay Programmer  
**Matt Helbig** Gameplay Programmer  
**Erik Irland** Senior Gameplay Programmer  
**Dan Kaplan** Gameplay Programmer  
**Shane Mathews** Gameplay Programmer  
**Iskander Umarov** AI Programmer  
**Nick Raines** AI Programmer  
**Arun Rao** AI Programmer  
**Dan Scholten** Gameplay Programmer  
**Dustin Vertrees** Animation Programmer



## TECHNICAL PROGRAMMING

**Steve Ellmore** Lead Technical Engineer  
**Dan Amato** Technical Programmer  
**Steve Anichini** Principal Graphics Programmer  
**Jamie Culpon** Technical Programmer  
**Michael Kraack** Technical Programmer  
**Jeremy Lerner** Technical Programmer  
**Doug Marien** Principal Backend Programmer  
**Kristofel Munson** Senior Technical Programmer  
**Ian Pilipski** Senior Technical Programmer

## SOUND TEAM

**Scott Haraldsen** Audio Lead  
**Pat Balthrop** Audio Director  
**Jim Bonney** Music Director  
**Dan Costello** VO Scriptor  
**Chris Duffey** VO Scriptor  
**Jonathan Grover** Associate Technical Sound Designer  
**Dan Johnson** VO Scriptor  
**Katie Lafaw** VO Scriptor  
**Jonathan Rubinger** VO and Localization Assistant  
**Jeff Seamster** Senior Sound Designer

## USER INTERFACE TEAM

**Kate Baxter** UI Programmer  
**Joshua M. Davis** User Experience Designer  
**David Fox** UI Programmer  
**Michael Swiderek** UI Artist

## QUALITY ASSURANCE

**Robert Tzong** QA Manager  
**Amanda Cosmos** QA Lead  
**Todd Raffray** QA Lead  
**Tara Voelker** QA Lead  
**Christopher Alberto** Senior QA Tester  
**Jim Beals** Senior QA Tester  
**Bill Fryer** Senior QA Tester

## QA TESTERS

**Tim Ahern**  
**Kyle Allison**  
**Jeremy Almeida**  
**Dan Beaulieu**  
**Elizabeth Bergeron**  
**Josh Bjornson**  
**Tyler Caraway**  
**Adam Cohen**  
**Raymond Corsetti**  
**Edmund Dubois**  
**Charles Dworetz**  
**Jonny Fawcett**  
**Chris Fidalgo**  
**Gage Hackford**  
**Andrew Howard**  
**Amy Keating**  
**Patrick Knight**  
**Cassandra Lease**  
**Joshua Luther**  
**Austin Maestre**  
**Mike McCullough**  
**Yu Heng Mo**  
**Chris Moore**

**Shelly Njoo**  
**Glenn A. Palmer**  
**Lorry Rocha**  
**Alex Scokel**  
**Alex Teebaggy**  
**Jason Tocci**  
**Nicholas Troy**  
**Greg Vargas**  
**Matt Wetzel**  
**Husam Al-Ziab**

## MARKETING

**Eric Barker** Interactive Marketing Manager  
**Zoe Brookes** Graphic Designer  
**Bill Gardner** User Experience Specialist  
**Ratana Huot** Online Game Evangelist  
**Jesse Kearns** Associate Brand Manager  
**Dylan Schmidt** Marketing Intern  
**Keith Shetler** Multimedia Specialist  
**Michelle Sinclair** User Experience Consultant

## STUDIO OPERATIONS

**Tracy Ryan** Human Resources Manager  
**Alexis Yilmaz** HR Coordinator  
**Shane Smith** IT Director  
**Trever Chapin** Associate Systems Administrator  
**Ray Holbrook** Systems Administrator  
**Rob King** Systems Engineer  
**Matthew Krawczyk** Web Developer  
**Jonathan LoPorto** Operations Manager  
**Kayla Belmore** Administrative Assistant to Rod Fergusson  
**Aisha Coston** Administrative Assistant  
**Ashlee Flagg** Executive Assistant to Ken Levine  
**Tim Sivret** Facilities Coordinator

## CAST OF CHARACTERS

**Troy Baker** Booker DeWitt  
**Courtnee Draper** Elizabeth (Voice)  
**Heather Gordon** Elizabeth (MoCap)  
**Kiff VandenHuevel** Zachary Hale Comstock  
**Laura Bailey** Lady Comstock  
**Kimberly D. Brooks** Daisy Fitzroy (Voice)  
**Lyndsy Kail** Daisy Fitzroy (MoCap)  
**Oliver Vaquer** Robert Lutece (Voice)  
**Ray Carbone** Robert Lutece (MoCap)  
**Jennifer Hale** Rosalind Lutece (Voice)  
**Lyndsy Kail** Rosalind Lutece (MoCap)  
**Bill Lobley** Jeremiah Fink  
**Keith Szarabajka** Cornelius Slate

## VOICE ACTING ENSEMBLE

**Steve Blum**  
**Anthony Brophy**  
**T.C. Carson**  
**Vic Chao**  
**Erin Cole**  
**Dioni Michelle Collins**  
**Jesse Corti**  
**Roger Cross**  
**Joey D'Auria**  
**Stephanie D'Abruzzo**  
**Greg Ellis**

**Robin Atkin Downes**  
**Daheli Hall**  
**Brad Grusnick**  
**Scott Holst**  
**Richard Herd**  
**Brian Kimmel**  
**Neil Kaplan**  
**Matthew Yang King**  
**Arif S. Kinchen**  
**Yuri Lowenthal**  
**Misty Lee**  
**Jim Meskimen**  
**Tess Masters**  
**Philip Moon**  
**Mimi Michaels**  
**Elle Newlands**  
**Masasa Moyo**  
**Dina Pearlman**  
**Liam O'Brien**  
**Amanda Philipson**  
**Patrick Pinney**  
**Brent Popolizio**  
**Sam Riegel**  
**Cindy Robinson**  
**Lori Rom**  
**Jeff Seamster**  
**T. Ryder Smith**  
**Spike Spencer**  
**April Stewart**  
**Mark Allan Stewart**  
**Kaiji Tang**  
**Faruq Tauheed**  
**Oliver Vaquer**  
**Gwendoline Yeo**  
**Kevin Yamada**  
**Patti Yasutake**  
**Catherine Zambri**

## ADDITIONAL MOCAP ACTING AND STUNTS

**Courtney Adair**  
**Joey Armstrong**  
**Nick Bishop**  
**Cameron Crook**  
**Erica Denning**  
**Gil Espanto**  
**Jose Gutierrez**  
**Sasha de Guzman**  
**Jennifer Heinser**  
**Sharon Her**  
**Michael Howard**  
**Winnie Hsieh**  
**Nicole Hunter**  
**Matt Jackson**  
**Marcy Lee**  
**Shawna-Mara Kaia Lee**  
**Kamasu Livingston**  
**Edwin Li**  
**Jon Mangagil**  
**Christina Lowery**  
**Amanda McKamey**  
**Anton Maslennikov**  
**Jose Montesinos**  
**Kirill Mikhaylov**

**Steve Park**  
**Kurt Oslander**  
**Sari Sabella**  
**Dennis Ruel**  
**Andy Strong**  
**Aaron Teixeira**  
**Anthony Tomina**  
**Paulette Trinh**  
**Mike Wang**  
**Bryce Wang**  
**Cais Wang**  
**Neely Wang**  
**Brad Whelan**  
**Maria Zamaniego**

## 2K AUSTRALIA

### ART TEAM

**Lorne Brooks** Lead Animator  
**Christian Martinez** Lead Level Architect  
**Jamie O'Toole** Lead Artist  
**Chris Chaproniere** Concept Artist  
**Mark Comedoy** Senior Animator  
**Stefan Doetschel** Senior Level Architect  
**Brendan George** Senior Character Artist  
**Darren Hutton** Environment Artist  
**James Sharpe** Senior FX Artist  
**Cory Spooner** Technical Artist

### DESIGN TEAM

**Jonathan Pelling** Creative Director  
**Geoff Field** Lead Level Designer  
**Chris Garnier** Senior Level Designer  
**Andrew 'Ant' Orman** Senior Designer  
**Evyv Shuley** Senior Designer

### PROGRAMMING TEAM

**Adam Boyle** Technical Director  
**Adam Bryant** Senior Engine Programmer  
**Weicheng Fang** Senior Engine Programmer  
**Chris Fowler** Senior Gameplay Programmer  
**Paul Geerts** Senior Graphics Programmer  
**Sam Lee** Backend Programmer  
**Michelle McPartland** AI Programmer  
**Neil Richardson** Engine Programmer

### PRODUCTION TEAM

**Joel Eschler** Associate Producer

### SOUND TEAM

**Justin Mullins** Lead Audio Designer  
**Des Shore** Audio Designer

### USER INTERFACE TEAM

**John-Paul Jones** Senior UI Artist

### STUDIO OPERATIONS

**Anthony Lawrence** Studio General Manager  
**Gareth Walters** ITC Systems Manager  
**Callan O'Donohoe** Systems Administrator  
**Clarrissa Jamali** Business Manager



## QUALITY ASSURANCE

Steve Wenham QA Coordinator  
Andrew Downing QA Tester

## ADDITIONAL DEVELOPMENT

### ADDITIONAL ANIMATION

Steve Bodnar  
Lydia Hall  
Kevin Worth  
Nick Taylor  
Sean Danyi  
Colin Knueppel  
David Peng  
Jack Ebensteiner  
John Beauchemin  
ADIA Digital Art Co., LTD.  
John Malaska  
Liquid Development  
2K China  
Virtuos  
Plastic Wax

### ADDITIONAL ART

Nate Wells  
Streamline Studios  
Tyler West  
Shaddy Safadi  
Exis, LLC  
Claire Hummel  
Dan Milligan  
Simeon Wilkins

### ADDITIONAL TECHNICAL ANIMATION

Lauren Dominique  
Emily Fietz  
Brian Pai

### ADDITIONAL DESIGN

Robert Hallwood  
Chris Rhinehart  
Ted Halsted  
Robert Howard

### ADDITIONAL FX

Noa Kapuni-Barlow  
Joe Olson  
Lindsay Ruiz  
John Scrapper

### ADDITIONAL LEVEL BUILDING

Tuan Tran

### ADDITIONAL MODELING

Jeremy Brown  
Tristan Kernagis  
Bridget McCarthy  
Hung Nguyen  
Randy Redtze  
Trystan Snodgrass  
Joshua Stubbles  
Ash Welch

## ADDITIONAL NARRATIVE SCRIPTING

Jeremy Baldwin

## ADDITIONAL EXECUTIVE PRODUCTION

Timothy Gerritsen

## ADDITIONAL PRODUCTION

Jennie Morse  
Kyle Allard  
Rich Pelletier

## ADDITIONAL PROGRAMMING

Ian Bond  
David Beswick  
Matt Campbell  
Mike Bowman  
Matthew Fawcett  
Ben Driehuis  
Kevin Guran  
Dave Forrest  
Kyle Hayward  
Qin Hu  
Richard Jobling  
Jesse Johnson  
Damian Isla  
Jeffrey Joyce  
Chris Keyser  
Darren Lafreniere  
Paul MacArthur  
Daniel Lamb  
Iain McManus  
Andrew Massari  
Luke Mordarski  
Nate Mefford  
Jason Neal  
Mathi Nagarajan  
John Plou  
Giovanni Pasteris  
Dan Roberts  
Jason Richardson  
Brian Rouleau  
Daniel Selnick  
Joseph Simons  
Ryan Smith  
Mark Wesley  
Mike Winfield  
Darryl Wisner  
Rowan Wyborn

## ADDITIONAL SOUND

Simon Amarasingham  
Kemal Amarasingham  
Brett Aptiz  
Nathan Berla-Shulock  
Michael Carter  
Nick Vecellio  
Khai Meng Au Yeong

## ADDITIONAL UI

Mary Yovina  
Ben Driehuis

## ADDITIONAL WRITING

Kristina Drzalc  
Rhianna Pratchett

## 2K GAMES

Christoph Hartmann President  
David Ismaier C.O.O.  
Greg Gobbi SVP, Product Development  
John Chowanec VP, Product Development  
Josh Atkins VP, Creative Development  
Kate Kellogg VP, Studio Operations  
Naty Hoffman VP, Technology  
Melissa Miller Executive Producer  
Nico Bihary Senior Producer  
Michael Kelly Associate Producer  
Shawn Watson Associate Producer  
Ben Holschuh Production Assistant  
Anton Maslennikov Production Assistant

## ADDITIONAL PRODUCTION SUPPORT

Lulu LaMer Senior Producer  
Jack Scalici Director of Creative Production  
Chad Rocco Director of Creative Production  
Josh Orellana Manager of Creative Production  
Kaitlin Bleier Creative Production Coordinator  
William Gale Creative Production Assistant  
David Washburn Motion Capture Supervisor  
Steve Park Motion Capture Coordinator  
Anthony Tominia Motion Capture Lead Integrator  
Jose Gutierrez Senior Motion Capture Specialist  
Gil Espanto Motion Capture Specialists  
Jen Antonio Motion Capture Specialists  
Nick Bishop Motion Capture Systems Technician  
Jacob Hawley Director of Technology  
David Sullivan Senior Architect  
Louis Ewens Online Systems Architect  
Dale Russell Network Engineer  
Adam Lupinacci Online Engineer  
Ben Kvalo PD Operations Coordinator

## MARKETING

Sarah Anderson SVP, Marketing  
Matt Gorman VP, Marketing  
Matthias Wehner VP, International Marketing  
Nik Karlsson North America Brand Manager  
Phil McDaniel Associate Product Manager  
Ryan Jones Director of Public Relations, North America  
Brian Roundy PR Manager  
Jennifer Heinser PR Coordinator  
Jackie Truong Director, Marketing Production  
Ham Nguyen Marketing Production Assistant  
Lesley Zinn Abarcar Art Director, Marketing  
Christopher Maas Sr. Graphic Designer  
Gabe Abarcar Web Director  
Keith Echevarria Web Designer  
Tom Bass Director of Social Media and Consumer Relations  
David Eggers Community Manager  
Jeff Spoonhower Video Editor  
Kenny Crosbie Video Editor

Doug Tyler Associate Video Editor  
Michael Howard Associate Video Editor  
Renee Ward Marketing Project Manager  
Peter Welch VP, Legal  
Dorian Rehfield Director of Operations  
Mike Salmon Director of Research and Planning  
Xenia Mul Licensing/Operations Specialist  
Richelle Ragsdell Director of Partnerships, Promotions & Licensing  
Dawn Burnell Marketing Manager, Partner Relations  
Josh Vilorio Assistant Manager, Partner Relations  
Ilana Budanitsky Sr. Channel Marketing Manager  
Marc McCurdy Channel Marketing Assistant  
Jordan Limor User Testing Coordinator  
Samantha Reinert User Testing Assistant

## 2K QUALITY ASSURANCE

Alex Plachowski VP of Quality Assurance  
Grant Bryson Quality Assurance Test Manager (Projects)  
Alexis McMullen Quality Assurance Test Manager (Support Team)  
Doug Rothman Quality Assurance Test Manager (Support Team)  
Casey Coleman Lead Tester

## LEAD TESTERS (SUPPORT TEAM)

Nathan Bell  
Scott Sanford  
Will Stanley

## SENIOR TESTERS

Adam Klingensmith  
Josh Lagerson  
Justin Waller  
Marc Perret  
Matt Newhouse  
Ruben Gonzalez

## QUALITY ASSURANCE TEAM

Bill Lanker  
Chad Cheshire  
Chris Adams  
Dale Bertheola  
David Benedict  
Jason Kolesa  
Jeffrey Schrader  
Jeremy Pryer  
Jeremy Thompson  
John Dickerson  
Luis Nieves  
Nick Chavez  
Noah Ryan-Stout  
Shane Coffin  
Adrian Montoya  
Alexander Carracino  
Alex Jacobson  
Alex Weldon  
Aman Wali  
Amanda Hoehn  
Amanda Kiefer



Andrew Haymes  
 Angela Berry  
 Ashley Fountaine  
 Athena Abdo  
 Antonio Monteverde-Talarico  
 Benjamin Portner  
 Bruno Dueker  
 Brent Kiddoo  
 Christopher Duplessis  
 Christopher Hartstein  
 Dan Kurtz  
 Daniel Saffron  
 Danielle Burcky  
 Devin Reiche  
 Dibiansi Omerigbo  
 Dustin Redmon  
 Eric Ferbrache  
 Erin Sears  
 Evan Lacey  
 Evan Lobenstein  
 Francisco Ludena  
 Helmo Cardenas  
 Irma Ward  
 James Elrick  
 Jared Shipp  
 Jessica Maciejewski  
 Jessica Wolff  
 Joel Brink  
 Joel Youkhanna  
 Joseph Howard  
 Joycelyn Minor  
 Kara Boyd  
 Keith Leopold  
 Kevin Skorcz  
 Laura Jolly  
 Laura Portner  
 Leela Townsley  
 Marco Zamora  
 Mark Sagun  
 Megan Lagerson  
 Meghan House  
 Michael Rodeheaver  
 Michael Weiss  
 Michael Yarsulik  
 Nicholas Avina  
 Nickolas Ross  
 Patrick McDonnell  
 Patrick Thomsen  
 Pele Henderson  
 Rey Carmier  
 Riley Gravatt  
 Robert Hornbeck  
 Robert Klempner  
 Robert Meeks  
 Robert Warren  
 Ryan Walter  
 Samuel O. Smith  
 Sean Alston  
 Steve Yun  
 Thomas St. Clair  
 Travis Van Essen  
 William Cranmer  
 William Schoonover

## SPECIAL THANKS

Merja Reed  
 Rick Shawalker  
 Edie Visco  
 Lori Durrant  
 Travis Rowland  
 Chris Jones  
 Davis Krieghoff  
 Todd Ingram  
 Kendall Rogers  
 Casey Ferrell

## 2K INTERNATIONAL

Neil Ralley General Manager  
 Sian Evans International Marketing Manager  
 Warner Guinée Senior International Product Manager  
 Markus Wilding Senior Director PR, International  
 Sam Woodward Assistant International PR Manager  
 Megan Rex Assistant International PR Executive  
 Martin Moore International Digital Marketing Manager

## 2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

Sajjad Majid International Producer  
 Scott Morrow International Production  
 Nathalie Mathews Localization Manager  
 Arsenio Formoso Assistant Localization Manager

## EXTERNAL LOCALIZATION TEAMS

Around the Word  
 Synthesis Iberia  
 Synthesis International srl  
 Coda Entertainment GmbH

Localization tools and support provided by  
 XLOC Inc.  
 Localized audio production provided by Liquid Violet.

## 2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

José Miñana Localization QA Supervisor  
 Wayne Boyce Mastering Engineer  
 Alan Vincent Mastering Technician  
 Oscar Pereira Localization QA Project Lead

## LOCALIZATION QA LEADS

Karim Cherif  
 Luigi Di Domenico

## SENIOR LOCALIZATION QA TECHNICIANS

Florian Genthon  
 Fabrizio Mariani  
 Jose Olivares  
 Elmar Schubert

## LOCALIZATION QA TECHNICIANS

Andrea De Luna Romero  
 Carine Freund  
 Christopher Funke

Cristina La Mura  
 Emilie Pelade  
 Enrico Sette  
 Harald Raschen  
 Iris Loison  
 Javier Vidal  
 Pablo Menéndez  
 Sergio Accettura  
 Stefan Rossi

## DESIGN TEAM

James Crocker  
 Tom Baker

## 2K INTERNATIONAL TEAM

Agnès Rosique  
 Alan Moore  
 Ben Lawrence  
 Ben Seccombe  
 Bernardo Hermoso  
 Chau Doan  
 Chris Jennings  
 Dan Cooke  
 Diana Freitag  
 Diana Tan  
 Dominique Connolly  
 Erica Denning  
 Jan Sturm  
 Jean-Paul Hardy  
 Jesús Sotillo  
 Karen C.M. Teo  
 Lieke Mandemakers  
 Matt Roche  
 Natalie Gausden  
 Olivier Troit  
 Richie Churchill  
 Sandra Melero  
 Simon Turner  
 Solenne Antien  
 Stefan Eder  
 Yannick Lapalu

## TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

Anthony Dodd  
 Martin Alway  
 Rickin Martin  
 Nisha Verma  
 Phil Anderton  
 Robert Willis  
 Denisa Polcerova

## 2K ASIA

Karen Teo Asia Marketing Director  
 Diana Tan Asia Marketing Manager  
 Yosuke Yano Localization Manager  
 Yasutaka Arita Localization Assistant  
 Chris Jennings Asia Product Manager

## TAKE-TWO ASIA OPERATIONS

Eileen Chong  
 Veronica Khuan  
 Chermine Tan  
 Fumiko Okura

## TAKE-TWO ASIA BUSINESS DEVELOPMENT

Julian Corbett  
 Andrew Donovan  
 Ellen Hsu  
 Henry Park  
 Satoshi Kashiwazaki

## 2K CHINA QUALITY ASSURANCE

Zhang Xi Kun QA Manager  
 Steve Manners QA Supervisor

## LOCALIZATION QA PROJECT LEADS

Chu Jin Dan  
 Zhu Jian  
 Shen Wei  
 Li Sheng Qiang

## QUALITY ASSURANCE TEAM

Liu Yang  
 Zhang Qi Nan  
 Zhao Xiao Xu  
 Guo Wen Jie  
 Yi Wei  
 Zhu Ling Si  
 Cao Yi  
 Zuo Jun

## MASTERING AND IT SUPPORT

Zhao Hong Wei  
 Zhang Qing He

Die vollständigen Musik-Credits finden sich unter:  
<http://www.bioshockinfinite.com/music>.



## GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN UND GEBRAUCHSINFORMATION

Dieses Dokument wird in unregelmäßigen Abständen aktualisiert. Die aktuell gültige Version wird auf [www.taketwogames.com/eula](http://www.taketwogames.com/eula) veröffentlicht. Durch die Nutzung der Software für mehr als 30 Tage über die Veröffentlichung der aktualisierten Version hinaus erklären Sie Ihr Einverständnis der aktualisierten Bedingungen.

DIESE SOFTWARE WIRD LIZENZIERT, NICHT VERKAUFT. INDEM SIE DIESE SOFTWARE (DEFINITION SIEHE UNTEN) INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER SONST WIE VERWENDEN, ERKLÄREN SIE SICH MIT DEN VORLIEGENDEN GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN („VEREINBARUNG“) EINVERSTANDEN. DIESE EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG IST BINDEND. „SOFTWARE“ BEINHÄLTET SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGBAR GESTELLTE SOFTWARE, DAS ODER DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHANDBÜCHER, VERPACKUNG UND ANDERE SCHRIFTLICHE, GESPEICHERTE, ELEKTRONISCHE ODER ONLINE ZUR VERFÜGBAR GESTELLTE MATERIALIEN UND SÄMTLICHE KOPPIEN DIESER SOFTWARE ODER DES BEGLEITMATERIALS. INDEM SIE DIESE SOFTWARE OFFENEN, INSTALLIEREN UND/ODER DIESE SOFTWARE ODER DAS BEGLEITMATERIAL BENUTZEN, AKZEPTIEREN SIE DIESE VEREINBARUNG MIT DER TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. („LIZENZGEBER“). SIND SIE MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT EINVERSTANDEN, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER VERWENDEN.

### I. LIZENZ

LIZENZ: Vorbehaltlich der weiteren Bestimmungen dieser Vereinbarung erteilt der Lizenzgeber Ihnen hiermit ein nicht ausschließliches, nicht übertragbares, eingeschränktes Recht, diese Software für Ihren persönlichen, nicht-verwerblichen Gebrauch auf einem einzelnen Computer oder einer Spielkonsole zum Computerspiel zu nutzen, es sei denn, weitere Rechte werden explizit in der Programm dokumentation verliehen. Die von Ihnen erworbenen Rechte sind abhängig von der Befolgung der Bestimmungen dieser Vereinbarung. Die Laufzeit der in dieser Vereinbarung enthaltenen Lizenz beginnt an dem Datum, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig benutzen und endet, abhängig davon, was früher eintritt, entweder wenn Sie diese Software irgendwie weggegeben haben oder wenn der Lizenzgeber diese Vereinbarung beendet. Die eingeräumte Lizenz endet sofort und unmittelbar, wenn Sie versuchen, technische Schutzvorrichtungen im Zusammenhang mit der Software zu umgehen. Diese Software wird an Sie lizenziert und Sie erkennen hiermit an, dass keinerlei Eigentumsrechte an der Software übertragen werden und dass diese Vereinbarung nicht als Verkauf an Rechten an der Software auslegen ist. Alle Rechte, die durch diese Vereinbarung nicht explizit ein-geräumt werden, verbleiben bei dem Lizenzgeber bzw., soweit einschlägig, dessen Lizenzgebern.

INHABERSCHAFT AN RECHTEN: Der Lizenzgeber behält alle Rechte und Ansprüche in Bezug auf die Software, einschließlich aber nicht beschränkt auf Urheberrechte, Marken, Geschäftsgeheimnisse, Handelsbezeichnungen, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computercodes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Geschichten, Dialoge, Schau-plätze, künstlerische Darstellung, Soundeffekte, musikalische Werke und Urheberpersönlichkeitsrechte. Die Software unterliegt dem Schutz des US-amerikanischen Urheber- und Markenrechts und den weltweit anwendbaren Gesetzen und Verträgen. Die Software darf, abgesehen von einer einzelnen Sicherungskopie, in keiner Weise, ganz oder zum Teil, egal auf welche Weise, kopiert, vervielfältigt oder verbreitet werden, wenn nicht die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt. Jeder, der die Software in irgendeiner Weise ganz oder teilweise kopiert, vervielfältigt oder verbreitet, begeht eine vorsätzliche Verletzung der Urheberrechte und kann möglicherweise in den USA oder in seinem Heimatstaat zivil- und strafrechtlich zur Verantwortung gezogen werden. Nehmen Sie zur Kenntnis, dass in den USA Urheberrechtsverletzungen Gegenstand gesetzlicher Strafen von bis zu US-\$150.000 pro Verletzung sein können. Auch in Deutschland ist eine strafrechtliche Verfolgung vorsätzlicher Urheberrechtsverletzungen möglich. Die Software enthält bestimmte lizenzierte Inhalte und die Lizenzgeber des Lizenzgebers können ebenfalls Ihre Rechte im Fall jedweder Verletzung dieser Vereinbarung geltend machen. Alle Rechte die Ihnen hiermit nicht ausdrücklich eingeräumt werden, behält sich der Lizenzgeber vor.

LIZENZBEDINGUNGEN. Sie stimmen zu, folgende Dinge nicht zu tun: (a) Die Software gewerblich zu nutzen; (b) die Software oder Kopien davon zu verbreiten, vermieten, lizenzieren, verleihen oder sonst wie zu übertragen, wenn nicht die ausdrückliche schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt oder es in dieser Vereinbarung vorgesehen ist; (c) die Software oder Teile davon zu kopieren (es sei denn es ist in dieser Vereinbarung bestimmt, was namentlich für die Anfertigung einer einzelnen Sicherungskopie gilt); (d) die Software in einem Netzwerk zur Verfügung zu stellen, das die Nutzung durch andere Benutzer ermöglicht; (e) die Software in anderer Weise als in dieser Vereinbarung vorgesehen in einem Netzwerk, für den Online-Gebrauch oder auf mehr als einem Computer oder einer Spielkonsole zur selben Zeit zu nutzen oder zu installieren (oder dies Dritten zu erlauben); (f) die Software zum Zweck der Umgehung der Nutzungsvoraussetzungen, die auf der beigefügten CD-ROM oder DVD-ROM vorgesehen sind, auf ein Festplattenlaufwerk oder andere Speichermedien zu kopieren, (dieses Verbot bezieht sich nicht auf Kopien, die ganz oder zum Teil durch die Software selbst als Teil des Installationsprozesses gefertigt werden, um einen möglichst effizienten Ablauf zu gewährleisten); (g) die Software in einem gewerblichen Computerspielforum oder einem anderen ortsbundenen Platz zu nutzen oder zu kopieren, es sei denn, der Lizenzgeber räumt Ihnen eine spezifische ortsbundene Lizenz ein, um die Software auch gewerblich zu nutzen; (h) die Software ganz oder teilweise zurückzuentwickeln (Reverse Engineering) oder zu dekompilem, es sei denn ein gesetzlicher Ausnahmefall liegt vor, zu disassemblieren, davon abgeleitete Werke herzustellen oder in sonstiger Weise die Software zu verändern; (i) Eigentumsvermerke, Marken oder Label auf oder innerhalb der Software oder deren Verpackung zu entfernen oder zu verändern; (j) die Software in ein Land zu transportieren, exportieren oder re-exportieren (direkt oder indirekt), das nach den US-amerikanischen Exportgesetzen oder den dazugehörigen Regelungen oder den anwendbaren nationalen und internationalen Exportgesetzen und -regelungen derartige Software nicht erhalten darf oder in sonstiger Weise diese Bestimmungen und Regelungen, die sich von Zeit zu Zeit ändern können, zu verletzen.

ZUGANG ZU SPEZIELLEN INHALTEN UND/ODER DIENSTEN INKL. DIGITALER KOPIEN. Um Zugang zu digitalen Kopien der Software oder zu bestimmten freispeilbaren, herunterladbaren Online- oder sonstigen speziellen Inhalten, Diensten und/oder Funktionen (zusammenfassend „spezielle Inhalte“ genannt) zu erhalten, kann es nötig sein, Software herunterzuladen, einzigartige Seriennummern einzugeben, die Software zu registrieren, Mitglied bei Diensten von Drittanbietern und/oder des Lizenzgebers zu sein (und sich mit den entsprechenden Nutzungsbedingungen einverstanden zu erklären). Der Zugang zu speziellen Inhalten ist auf 1 Benutzerkonto pro Seriennummer beschränkt. Der Zugang zu speziellen Inhalten kann nicht übertragen, verkauft oder von einem anderen Benutzer registriert werden, es sei denn, dies wird ausdrücklich eingeräumt. Die Klauseln dieses Paragraphen ersetzen jegliche etwaig anders lautende Klauseln in dieser Vereinbarung.

ÜBERTRAGUNG ZUVOR GESPEICHERTER KOPIEN. Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie der Software und das Begleitmaterial dauerhaft an eine andere Person zu übertragen, wenn Sie keine Kopien (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopien) der Software und des Begleitmaterials oder von Teilen davon zurückbehalten und der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Spezielle Inhalte einschließlich ansonsten nicht verfügbare Inhalte ohne Seriennummer zum einmaligen Gebrauch sind unter keinen Umständen auf andere Personen übertragbar. Spezielle Inhalte funktionieren eventuell nicht mehr, wenn die Kopie der Originalinstallation gelöscht wird oder die zuvor gespeicherte Kopie dem Benutzer nicht zur Verfügung steht. Die Software ist ausschließlich zum privaten Gebrauch bestimmt. DESSEN UNGEACHTET DÜRFEN SIE KEINE PRE-RELEASE-KOPIEN DER SOFTWARE AUF ANDERE ÜBERTRAGEN.

TECHNISCHE SCHUTZMASSNAHMEN. Die Software beinhaltet möglicherweise Mittel, um den Zugang zu der Software und/oder zu bestimmten Software-Bestandteilen oder Inhalten zu kontrollieren, nicht genehmigte Kopien zu verhindern oder in anderer Weise Verstöße gegen die in dieser Vereinbarung eingeräumten beschränkten Rechte und Lizenzen zu verhindern. Wenn die Software Zugang zu speziellen Inhalten zulässt, kann lediglich ein Exemplar der Software zur gleichen Zeit auf diese Inhalte zugreifen. Zusätzliche Vereinbarungen und eine Registrierung können notwendig sein, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen und um Software Updates und Korrekturen herunter zu laden. Lediglich Software, die Gegenstand einer gültigen Lizenz ist, kann genutzt werden, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen. Dies betrifft auch das Herunterladen von Updates und Patches. Sie dürfen in diesen Zugangskontrollmittel nicht eingreifen oder versuchen, diese Sicherheitsmaßnahmen außer Kraft zu setzen oder zu umgehen.

Wenn Sie die technischen Schutzmaßnahmen außer Kraft setzen oder sich in anderer Weise daran zu schaffen machen, wird die Software nicht richtig funktionieren. Ein Eingriff in die technischen Schutzmaßnahmen ist nur in dem Ausnahmefall gestattet, dass diese das ordnungsgemäße Funktionieren der Software beeinträchtigen und der Lizenzgeber innerhalb von vier Wochen nach schriftlicher Meldung ein ordnungsgemäßes Funktionieren nicht seinerseits ermöglicht hat.

DURCH DEN NUTZER GESCHAFFENE INHALTE: Die Software ermöglicht Ihnen eventuell, selber Inhalte zu schaffen, einschließlich eines Spielplans, eines Szenarios, eines Screenshots, eines Autodesigns oder eines Videos Ihres Spiels. Im Austausch gegen die Nutzung der Software und insoweit als dass Ihre Beiträge durch die Nutzung der Software urheberrechtliche Ansprüche begründen, erteilen Sie hiermit dem Lizenzgeber das ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufbare, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Recht und die Lizenz, Ihre Beiträge in jedweder Weise und für jedweden Zweck im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen zu nutzen, einschließlich des Rechts zu vervielfältigen, zu kopieren, anzupassen, zu ändern, vorzuführen, auszustellen, zu veröffentlichen, auszustrahlen, zu übertragen oder in anderer Weise in der Öffentlichkeit zu kommunizieren, unabhängig ob mit heute bekannten oder unbekannten Mitteln und Ihre Beiträge ohne Ankündigung oder Vergütung Ihnen gegenüber für die gesamte Zeit des Schutzes, der durch die anwendbaren Gesetze und Verträge für geistige Eigentumsrechte gewährt wird, zu verbreiten. Sie begeben sich hiermit soweit nach dem anwendbaren Recht möglich, jedweder Urheberrechte sowohl in Bezug auf die Nutzung dieser Rechte durch den Lizenzgeber als auch durch andere Spieler im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen. Diese Lizenzräumung an den Lizenzgeber und der Verzicht auf Urheberpersönlichkeitsrechte besteht über eine Beendigung dieser Vereinbarung hinaus fort.

INTERNETVERBINDUNG. Die Software benötigt möglicherweise eine Internetverbindung, um auf die Internet-basierten Features zuzugreifen, die Software zu authentifizieren oder um andere Funktionen durchzuführen. Um sicherzustellen, dass bestimmte Funktionen ordnungsgemäß laufen, kann es notwendig sein, dass Sie (a) über eine hinreichende Internetverbindung verfügen und/oder (b) einen gültigen und aktiven Account bei einem Online-Dienstleister, wie dies in der Programmdokumentation vorgesehen ist, verfügen, einschließlich Spielplattformen von Drittanbietern, dem Lizenzgeber oder einem Tochterunternehmen des Lizenzgebers. Wenn Sie derartige Accounts nicht unterhalten, ist es möglich, dass bestimmte Features der Software jetzt oder in Zukunft ganz oder teilweise nicht ordnungsgemäß funktionieren.

### II. INFORMATIONSSAMMLUNG UND -NUTZUNG.

Durch das Installieren und Verwenden dieser Software erklären Sie Ihr Einverständnis mit diesen Regelungen zur Erfassung und Verwendung von Informationen, einschließlich (sofern zutreffend) Weitergabe von Daten an den Lizenzgeber und mit ihm verbundene Unternehmen in Ländern außerhalb der Europäischen Union und der Europäischen Wirtschaftsgemeinschaft. Wenn Sie eine Verbindung mit dem Internet bei Nutzung der Software herstellen, sei dies über eine Spielplattform, ein Netzwerk oder eine andere Methode, kann es sein, dass der Lizenzgeber Informationen von Hardware Herstellern oder Spielplattformbetreibern erhält und automatisch bestimmte Informationen von Ihrem Computer oder Ihrer Spielkonsole sammelt. Diese Information kann z.B. Benutzeridentifikationsmerkmale (so wie Spielerbezeichnungen und Bildschirmnamen), Spielstände, Spielerfolge, Spielleistungen, besuchte Orte, Freundszeiten, Hardware MAC Adresse, Internetprotokoll-Adresse und Ihre Benutzung verschiedener Spielfeatures enthalten. Alle Information die der Lizenzgeber sammelt, sollte anonym sein und nicht Ihre Identität preisgeben oder persönliche Information darstellen; sollten Sie jedoch persönliche Informationen in Ihren Benutzeridentifikationsmerkmalen aufnehmen (wie z.B. Ihr richtiger Name), werden auch solche persönlichen Informationen automatisch an den Lizenzgeber weitergegeben und wie hier beschrieben genutzt.

Die Informationen, die der Lizenzgeber sammeln, können durch den Lizenzgeber auf öffentlich zugänglichen Internetseiten eingestellt, mit Hardware-Herstellern, mit Plattformbetreibern und mit den Marketingpartnern des Lizenzgebers geteilt oder vom Lizenzgeber für jeden anderen geschäftsmäßigen Zweck verwendet werden. (Nur wenn Sie eine Einwilligungserklärung über die entsprechende Nutzung Ihrer persönlichen Daten abgeben haben oder abgeben, erklären Sie sich mit der Nutzung der relevanten Daten durch den Lizenzgeber einverstanden, einschließlich der öffentlichen Zurschaustellung dieser Daten, wie z.B. die Identifikation der durch Sie geschaffenen Inhalte oder die Zurschaustellung Ihrer Spielstände, der Rangliste, Leistungen und anderen Spieldaten.

### III. GEWÄHRLEISTUNG

BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG: Der Lizenzgeber haftet bei Vorsatz, grober Fahrlässigkeit, bei Ansprüchen nach dem Produkthaftungsgesetz sowie bei Verletzung von Leben, Körper oder der Gesundheit nach den gesetzlichen Vorschriften. Der Lizenzgeber haftet nicht für leichte Fahrlässigkeit, es sei denn, der Lizenzgeber hat eine wesentliche Vertragspflicht verletzt. In diesen Fällen ist die Haftung des Lizenzgebers auf typische und vorhersehbare Schäden beschränkt. Diese Gewährleistung ist nicht anwendbar auf normale Verschleißerscheinungen. Diese Gewährleistung gilt ferner nicht, wenn der Mangel auf mässbräuchlicher oder fehlerhafter Bedienung oder Nachlässigkeit beruht.

Es sei denn, dass sich aus dem Vorstehenden Gegenteiliges ergibt, gilt diese Gewährleistung anstelle sämtlicher anderer Gewährleistungen, ob mündlich oder schriftlich, ausdrücklich oder konkludent erteilt, einschließlich anderer Zusicherungen allgemeiner Gebrauchstauglichkeit, Tauglichkeit für einen bestimmten Zweck oder der Nichtverletzung von Rechten. Keine anderen Gewährleistungen jeglicher Art sollen für den Lizenzgeber verbindlich sein. Weder ein mündlicher noch ein schriftlicher Rat des Lizenzgebers oder eines bevollmächtigten Vertreters begründet ein Gewährleistungsverprechen.

Wenn Sie die Software aufgrund der oben beschriebenen beschränkten Gewährleistung zurücksenden, senden Sie die Original-Software bitte nur an die unten angegebene Adresse des Lizenzgebers und geben Sie folgendes an: Ihren Namen, die Rücksendeadresse, eine Kopie des datierten Kaufbelegs sowie ein Schreiben, das den Fehler und das System, auf welchem Sie die Software benutzen, beschreiben.

BEENDIGUNG: Diese Vereinbarung bleibt in Kraft, bis Sie oder der Lizenzgeber davon zurücktreten, und endet automatisch, wenn Sie gegen die darin festgelegten Regelungen und Bedingungen verstoßen. In diesem Fall müssen Sie alle physischen Kopien der Software zerstören oder dem Lizenzgeber zurückgeben sowie alle sonstigen Kopien der Software, die dazugehörige Dokumentation, Begleitmaterialien sowie sämtliche Komponenten und Teile der Software dauerhaft zerstören, die sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befinden. In diesem Fall sind die genannten Kopien und Materialien auch endgültig von jeglichem Server oder Computer zu entfernen und zu löschen, auf dem diese installiert worden sind.

VERSICHEDENES: Diese Vereinbarung stellt die vollständige Regelung dieser Lizenz zwischen den Parteien dar und verdrängt sämtliche vorhergehenden Vereinbarungen und Gewährleistungen zwischen den Parteien. Die Änderung dieser Vereinbarung bedarf der Schriftform. Sollte eine der Bestimmungen dieser Vereinbarung unwirksam sein oder werden, wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen dadurch nicht berührt. Die Parteien verpflichten sich, die unwirksame Bestimmung durch andere wirksame Bestimmungen zu ersetzen, die dem gewollten wirtschaftlichen Zweck am nächsten kommen.

ANWENDBARES RECHT. Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

WENN SIE FRAGEN HINSICHTLICH DIESER LIZENZ HABEN, KÖNNEN SIE SICH SCHRIFTLICH WENDEN AN: TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012



## KUNDENDIENST

Falls mit einem unserer Titel technische Probleme auftreten, können Sie unseren Technischen Kundendienst auf verschiedene Weise erreichen:

### DEUTSCHLAND:

Telefon: 6922222087 / Anrufrufen richten sich nach nationalen Tarifen.  
Mobilfunkkosten können abweichen.  
Montag bis Freitag 13:00 bis 21:00 (MEZ)

Website: <http://support.2k.com>

### ÖSTERREICH:

Telefon: 19287882 / Anrufrufen richten sich nach nationalen Tarifen  
Mobilfunkkosten können abweichen.  
Montag bis Freitag 13:00 bis 21:00 (MEZ)

Website: <http://support.2k.com>

